

Ambientes Lúdicos en los Descansos Escolares de la Institución Educativa Combia

Trabajo Presentado para Obtener el Título de Especialistas en Pedagogía de la Lúdica

Fundación Universitaria los Libertadores

Eliberto Mosquera Escarpeta & Harold Alexander Bueno Salazar

Junio 2016.

Copyright © 2016 por Eliberto Mosquera Escarpeta & Harold Alexander Bueno Salazar. Todos
los derechos reservados.

Resumen

El presente proyecto de investigación que ponemos a su consideración, tiene como eje motivador el uso adecuado del tiempo libre durante los descansos escolares en la INSTITUCIÓN EDUCATIVA COMBIA (I.E.C), de la ciudad de Pereira. La propuesta pretende enfocarse en las actividades que promuevan la participación e interacción de los miembros de la comunidad educativa, principalmente estudiantes, en ambientes lúdicos que faciliten y fomenten el aprendizaje fuera de los contextos exclusivos del aula de clase.

La propuesta pretende definir criterios y estrategias para establecer los momentos, los espacios y la manera de conducir las acciones concretas que favorezcan la creación de dichos ambientes de aprendizaje, y cuyo objetivo concomitante es el de contrarrestar los preocupantes índices de inactividad y sedentarismo en la comunidad estudiantil y las consecuencias que de ello derivan, asimismo de la cada vez mayor dependencia, en muchos casos alienante e improductiva, de los medios tecnológicos y las aplicaciones de interacción virtual conocidas con el nombre de redes sociales. En este sentido, el proyecto apunta hacia la posibilidad de brindar un conjunto de herramientas metodológicas que hagan frente a las situaciones ya descritas, y coadyuven dentro del IEC a la consecución de uno de los fines de la educación contemplados en la ley 115 de 1994, esto es, el de “ La formación para la promoción y preservación de la salud y la higiene, la prevención integral de problemas socialmente relevantes, la educación física, la recreación, el deporte y la utilización adecuada del tiempo libre...” (Art. 5º, Num. 12).

Palabras Claves: Ambientes Lúdicos, Descansos Escolares, Tiempo Libre.

Abstract

The present research project that we put at your consideration has as motivating the proper use of leisure time during school breaks in the Combia Educational Institution (C.E.I.), in the city of Pereira. The proposal is intended to focus on activities that promote the participation and interaction of the members of the educational community, mainly students, in recreational environments that facilitate and encourage learning outside the classroom unique contexts.

The proposal seeks to define criteria and strategies to establish moments, spaces, and the way to drive the concrete actions that stimulate the creation of such learning environments, and whose related purpose is the counter the alarming rates of inactivity and sedentary lifestyle in the student community and the consequences that derived, also increasing dependence often alienating and unproductive, the technologies and applications of virtual interaction known with the name of social networks. In this sense, the project points to the possibility of providing a set of methodological tools that deal with situations already described, and contribute within the C.E.I to achieve one of the purposes of education referred to in the law 115 of 1994, that is, "Training for the promotion and preservation of health and hygiene, comprehensive prevention of socially relevant problems, physical education, recreation, sport and the proper use of leisure time..." (Article 5 num.12).

Keywords: Recreational environments, leisure time, school breaks.

Tabla de contenido

Capítulo1 Planteamiento del Problema.....	9
Pregunta Problemática.....	11
Justificación.....	11
Objetivo General.....	12
Objetivos Específicos.....	12
Capítulo 2 Marco Referencial.....	14
Marco contextual.....	14
Antecedentes.....	15
Marco teórico.....	17
Capítulo 3 Diseño Metodológico.....	23
Tipo de Investigación.....	23
Población y Muestra.....	25
Instrumentos.....	26
Análisis e Interpretación de la Información.....	30
Diagnóstico.....	43
Capítulo 4 Propuesta	44

Descripción.....	44
Justificación.....	44
Objetivos.....	45
Estrategias y Actividades.....	45
Contenidos.....	47
Evaluación y Seguimiento.....	51
Capítulo 5 Conclusiones.....	53
Recomendaciones.....	54
Lista de Referencias.....	55
Anexos.....	58

Lista de tablas

Tabla 1. Con cuántos periodos de descansos escolares cuenta la institución?	30
Tabla 2. Cuánto tiempo concede la institución para el recreo escolar.....	31
Tabla 3. Considera que el área de las zonas de recreo escolar son adecuadas?.....	32
Tabla 4. Cuál es el lugar que más frecuenta durante el periodo de descanso escolar?.....	33
Tabla 5. Se realiza una supervisión por parte de los docentes en los descansos escolares?.....	34
Tabla 6. Según tu observación, en qué actividad consideras que se involucran más tus compañeros durante el descanso escolar?.....	35
Tabla 7. Cree usted que el tiempo que pasa en el descanso escolar, influye positivamente en las relaciones interpersonales y su rendimiento académico?.....	36
Tabla 8. Cómo califica su relación con los demás estudiantes que interactúan en el descanso escolar?.....	37
Tabla 9. Disfrutas al máximo el descanso escolar?.....	38
Tabla 10. Con qué grupo de amigos prefieres compartir durante el recreo escolar?.....	39
Tabla 11. Si destinaras parte de tu tiempo libre al desarrollo de actividades; en cuál de estas líneas te gustaría participar?.....	40
Tabla 12. En cuál de las siguientes actividades le gustaría participar durante el descanso escolar?.....	41

Lista de Gráficas

Gráfica 1. Con cuántos periodos de descansos escolares cuenta la institución?	30
Gráfica 2. Cuánto tiempo concede la institución para el recreo escolar.....	31
Gráfica 3. Considera que el área de las zonas de recreo escolar son adecuadas?.....	32
Gráfica 4. Cuál es el lugar que más frecuenta durante el periodo de descanso escolar?..	33
Gráfica 5. Se realiza una supervisión por parte de los docentes en los descansos escolares?.....	34
Gráfica 6. Según tu observación, en qué actividad consideras que se involucran más tus compañeros durante el descanso escolar?.....	35
Gráfica 7. Cree usted que el tiempo que pasa en el descanso escolar, influye positivamente en las relaciones interpersonales y su rendimiento académico?.....	36
Gráfica8. Cómo califica su relación con los demás estudiantes que interactúan en el descaso escolar?.....	37
Gráfica 9. Disfrutas al máximo el descanso escolar?.	38
Gráfica 10. Con qué grupo de amigos prefieres compartir durante el recreo escolar?.....	39
Gráfica 11. Si destinaras parte de tu tiempo libre al desarrollo de actividades; en cuál de estas líneas te gustaría participar?.....	40
Gráfica 12. En cuál de las siguientes actividades le gustaría participar durante el descanso escolar?.....	42

Capítulo 1

Planteamiento del Problema

A nivel nacional todas las instituciones educativas cuentan con un tiempo estipulado para el descanso escolar; en el cual se realizan diversas actividades que sirven como ámbito de interacción social, de recreación, y de descanso. Los centros educativos suelen tener patios de recreo, unidades deportivas y/o zonas verdes, dichos recesos suelen durar entre 10 y 30 minutos según las jornadas académicas de la institución; lo que permite la autonomía de planificar uno o dos periodos.

El descanso pedagógico es un factor esencial en los procesos de enseñanza aprendizaje que garantiza la superación de la fatiga mental y se contrapone a la disminución del rendimiento generada por el trabajo intelectual prolongado. Además, es de entender que el recreo es un tiempo y un espacio con libertad para decidir qué hacer, cómo y con quién; para descansar y disfrutar, despejarse, desestresarse, jugar, correr, repasar tareas e interactuar entre pares.

En la actualidad la mayoría de los estudiantes están relegando las actividades antes mencionadas para convertir el descanso en un ambiente pasivo, rutinario y monótono sumergiéndose en un mundo virtual, alejándolos de un ambiente real de socialización, participación y relaciones sociales, desconociendo que las actividades físicas espontáneas, libres y organizadas como correr, saltar, perseguirse, jugar con pelotas o bailar, moverse y escuchar música, mejoran el rendimiento posterior de la atención, concentración, comprensión y memoria.

Así mismo, se puede percibir en las instituciones educativas locales del municipio de Pereira, que cada vez va perdiendo importancia la actividad lúdica en los descansos escolares y predomina el uso exagerado de los diferentes aparatos y elementos tecnológicos. La Institución

Educativa Combia vive esta realidad; a pesar de la importancia que tienen dichas actividades, se percibe una escasa aplicación de las mismas durante estos espacios pedagógicos, producto del desconocimiento que se tiene sobre el momento y la manera de conducirlas.

Esto explicaría el por qué muchos estudiantes de la Institución Educativa Combia no realizan actividades lúdicas debidamente planificadas durante el recreo y estén inactivos, ocupando rincones del colegio, halla poca interacción y participación, alumnos más pequeños siempre en los mismos espacios y no existan opciones de disfrutar de materiales, actividades y nuevos ambientes lúdicos.

Por lo antes expuesto, se hace necesario encontrar la manera en la cual los descansos escolares posibiliten el desarrollo de ambientes lúdicos en los estudiantes de la Institución Educativa Combia. De esta forma es fácil comprender que el recreo promueve la socialización, la participación y las interacciones personales positivas, la creatividad y el aprendizaje de reglas y habilidades para tomar decisiones y resolver conflictos. No cabe duda que se contrarrestarían las consecuencias negativas para la salud ocasionada por la inactividad y el sedentarismo de los niños, niñas y jóvenes.

El siguiente esquema ilustra la idea ante expuesta.

Imagen: 1 Árbol del problema



.Fuente. Elaboración propia (2016)

Pregunta Problemática

- ¿De qué manera los descansos escolares posibilitan el desarrollo de ambientes lúdicos en los estudiantes de la Institución Educativa Combia?

Justificación

La implementación de este proyecto es importante porque facilitan a los niños y jóvenes de la Institución educativa Combia desarrollar ambientes lúdicos de aprendizaje durante el descanso escolar; al mismo tiempo aprenden jugando en espacios diferentes al aula de clase; es por ello que la participación, el acompañamiento del docente y la orientan dichas actividades, permiten continuar con los procesos formativos de los estudiantes aun en los momentos del descanso, haciendo estos espacios más productivos para el desarrollo del niño y del joven.

La buena utilización del tiempo libre le permite al estudiante trascender los límites de la conciencia y el logro del equilibrio biológico, psicológico y social, que dan como resultado una buena salud y una mejor calidad de vida. Cuando el educando participa de un programa de recreación y buen uso del tiempo libre goza de un ambiente escolar agradable convirtiéndolo en un ser saludable, equilibrado, respetuoso y cumplidor de sus responsabilidades.

A nivel educativo el descanso se contempla dentro de la jornada escolar; en la cual los estudiantes pueden participar de las actividades programados por la institución o de libre esparcimiento. El juego nos permite relajarnos y preparar nuestro cuerpo y nuestra mente para continuar con las labores de estudio. La Institución Educativa de Combia pretende involucrar los ambientes lúdicos en dichos espacios con el fin de minimizar el sedentarismo, la adicción a los aparatos tecnológicos y la apatía a las actividades recreativas.

Objetivo General

Desarrollar ambientes lúdicos en los descansos escolares orientados al aprovechamiento del tiempo libre para los estudiantes de la Institución Educativa de Combia.

Objetivos Específicos

- Identificar el tipo de impacto que tienen las actividades cotidianas de los estudiantes en el descanso pedagógico de la IEC
- Diseñar una propuesta lúdica orientada al aprovechamiento del descanso pedagógico de los estudiantes de la IEC

- Ejecutar el proyecto lúdico dirigido al aprovechamiento del tiempo libre en los descansos pedagógicos.
- Evaluar los alcances lúdicos de una propuesta de descanso pedagógico en la Institución Educativa Combia

Capítulo 2

Marco Referencial

Marco Contextual

El corregimiento de Combia Baja, está ubicado en el norte de la capital Risaraldense sector rural del Municipio de Pereira; según datos obtenidos por el centro policial de este lugar, el corregimiento cuenta con 7200 habitantes aproximadamente y lo conforman las veredas de la Honda, La Suecia, San Marino, Santander, La Bodega, El Edén, El Pomo, La Siria, La Renta y El Placer; cada una con su respectivo centro educativo, pertenecientes a la Institución Educativa Combia que tiene su sede principal en el Crucero de Combia, km 5 vía a Marsella, en donde se desarrollan los procesos de formación dirigidos a los estudiantes de nivel preescolar, ciclo de básica primaria, ciclo de básica secundaria y el nivel de media académica, cuyas edades oscilan entre los 10 y 17 años.

Actualmente la Institución alberga una población estudiantil mixta aproximada de 900 estudiantes y fluctúan durante el año académico debido al desplazamiento constante de las familias que en su gran mayoría son agregados de fincas, dado a que la actividad económica del sector se basa en la agricultura y el alojamiento Rural; convirtiéndolos en una población flotante, donde el nivel de escolaridad de los padres es básica primaria y el estrato o nivel socioeconómico se encuentra ubicado en 1 y 2. (Monografía y Filosofía Institucional I.E.C. 2012)

Lo antes expuesto afecta directamente a los estudiantes porque en algunos casos no puede culminar su proceso escolar en una misma institución y esto conlleva a la falta de identidad, dificultades académicas, interacción y socialización; es por ello que los verdaderos momentos de esparcimiento y utilización del tiempo libre son brindados por la institución en su jornada escolar

y en los periodos extracurriculares los niños, niñas y jóvenes dedican su tiempo a quehaceres domésticos, agrícolas e interactuar con los medios tecnológicos.

Antecedentes

En el marco de esta temática se encuentran algunas investigaciones, trabajos de grado, ensayos y publicaciones que se relacionan con el tema en objeto de estudio.

Este estudio tiene como objetivo principal construir a través del currículo, el recreo pedagógico, recuperando los juegos tradicionales como un valioso aporte a nuestra cultura, fortaleciendo así los valores aplicando estrategias que favorezcan el desarrollo integral del niño fortaleciendo su autonomía, elevando su autoestima y atendiendo a su desarrollo psicomotor, socio-afectivo, cognoscitivo y el contexto sociocultural, socioeconómico en que se encuentra inmerso, la investigación fue realizada en varias fases teniendo como resultado la implementación de programas de capacitación a los docentes por medios de talleres teórico-prácticos de manera que se rescate permanentemente el valor del recreo, la función del docente y la pedagogía que utiliza (Aparicio, Pareja & Zúñiga, 1998)

Entre los años 1998 y 2000, un equipo de trabajo se concentra en el estudio cualitativo de ciertos espacios emblemáticos de descanso y esparcimiento cotidiano: los patios escolares. Como suele ocurrir en los estudios intensivos de enfoque cualitativo, tal escenario de descanso y esparcimiento en el contexto de la vida cotidiana escolar operó como referente empírico pero también como referente teórico en lo que a la construcción de sentidos se refiere. El equipo estuvo dirigido por un maestrando de la Facultad de Turismo de la Universidad Nacional del Comahue y la investigación dio motivo a la elaboración de la Tesis Espacios de Descanso y

Esparcimiento en la Escuela, un estudio sobre las cualidades del patio de recreo y sus modos de uso. (PAVIA, 2006.)

Por otro lado el eje articulador entre los alumnos y el docente es el juego; actividad que por sus características integradoras está presente en diversos momentos del proceso de enseñanza aprendizaje. El juego presenta diversas características entre ellas que es universal, tiene un espacio y un tiempo de realización, requiere de una planeación y una orientación propia; el carácter voluntario de participación, sus reglas y el cumplimiento de ellas permiten que el juego se convierta en algo emocionante y atractivo. (Navarro, 2008).

Revisando estudios encontramos una propuesta de investigación que tiene como protagonista la lúdica, el juego y la cultura física, para mejorar la convivencia escolar durante los descansos escolares por la agresividad, el juego brusco y la mala utilización de espacios y elementos presentada en los estudiantes de la Institución Educativa Francisco Abel Gallego. (Berrio, 2015).

Los juegos cooperativos son actividades participativas que facilitan el encuentro con los otros y el acercamiento a la naturaleza. Se trata de jugar para superar desafíos u obstáculos y no para superar a los otros. Permiten la expansión de la solidaridad y patrones de relación interpersonal que contribuyen a la cooperación y al trabajo grupal eficaz. La implementación de ellos en los descansos escolares es una propuesta que busca disminuir los comportamientos agresivos de los alumnos en los descansos escolares de las instituciones educativas Guarumo y Piamonte del Municipio de Cáceres, Departamento de Antioquia (Sepúlveda, 2011).

La lúdica permite el goce, el disfrute en los espacios cotidianos al relacionarse e interactuar con otras personas. En esta investigación se abordan los temas de convivencia escolar, juego y

disertaciones académicas. Se desarrolló para la Institución Educativa Vida Para Todos sede Medellín en los grados primero y segundo, ubicada en el sector de Caicedo el cual ha vivido una problemática violenta que se está manifestando durante los descansos escolares, dicha propuesta se centró en la implementación de actividades lúdicas (Palacio, 2016)

El juego como expresión motriz de la recreación y la lúdica es una herramienta didáctica en los diferentes procesos de formación del estudiante, nos llama la atención una tesis de grado que aborda los temas de recreación y juego como punto central de su investigación diseñando estrategias pedagógicas para que el descanso diario de los alumnos sea un espacio agradable partiendo de la enseñanza de rondas, música, teatro y otras actividades lúdicas (Rico, 2000).

Para finalizar es necesario referenciar la importancia del rescate de los juegos tradicionales y el aporte que le hace a la cultura, la lúdica y la recreación. En este orden de ideas este proyecto se encamina en mejorar la convivencia durante el descanso escolar a través de los juegos tradicionales, haciendo de este tiempo un momento de sano esparcimiento, de goce y disfrute para los niños y niñas de primaria, disminuyendo en alguna medida la agresión y los conflictos que se generan debido al espacio físico tan reducido que limita los juegos de los estudiantes (Caraballo, 2011)

Marco Teórico

Se hace necesario apoyarnos en algunas teorías y conceptos sobre la lúdica, los descansos escolares y los ambientes de aprendizaje, que nos permitan encontrar y aplicar diversas alternativas para el uso adecuado del tiempo libre durante el recreo escolar.

Se puede afirmar que el juego como expresión motriz de la lúdica y la recreación, es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes e incluso como herramienta educativa. La lúdica se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos que se refiere a la necesidad de comunicarse, disenter, expresarse, producir, sentir una serie de emociones y estimular la creatividad.

Los procesos lúdicos como experiencias culturales son una serie de actitudes y de predisposiciones que fundamentan toda la corporalidad humana. Podríamos afirmar que son procesos mentales, biológicos, espirituales, que actúan como transversales fundamentales en el desarrollo humano; es en este sentido que la mayoría de los juegos son lúdicos, pero la lúdica no solo se reduce al juego. (Jiménez, 2010)

Estos procesos son productores de múltiples cascadas de moléculas de la emoción, que invaden toda nuestra corporalidad, produciendo una serie de afectaciones cuando interactuamos espontáneamente con el otro, en cualquier tipo de actividad cotidiana que implique actividades simbólicas e imaginarias como el juego, la chanza, el sentido del humor, la escritura, el arte, el descanso, la estética, el baile, el amor, el afecto, las ensoñaciones y la palabrería. (Jiménez, 2010) Es necesario aclarar al respecto que lo que tienen en común estas prácticas culturales, es que en la mayoría de los casos, actúan sin más recompensa que la gratitud y la felicidad que producen dichos eventos.

La lúdica contempla al individuo como un ser integral desarrollando su proceso psicomotor, cognoscitivo y socio - afectivo.

Las experiencias culturales ligadas a la lúdica, a nivel biológico, son las que producen mayor secreción a nivel cerebral, de sustancias endógenas como las endorfinas, la dopamina, la serotonina. Estas moléculas mensajeras según las neurociencias, se encuentran estrechamente asociadas con el placer, el goce, la felicidad, la euforia, la creatividad. (Jiménez, 2010)

(Yturralde) comenta: "Los juegos pueden estar presentes en las diferentes etapas de los procesos de aprendizaje del ser humano. Es evidente el valor educativo, que el juego tiene en las etapas pre-escolares y en la escuela en general, pero muchos observadores han tardado en reconocer al juego como detonador del aprendizaje.

La Lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, en caminar a los haceres, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento. (Yturralde)

(Jiménez, 2010), describe la lúdica como: "experiencia cultural, es una dimensión transversal que atraviesa toda la vida, no son prácticas, no son actividades, no es una ciencia, ni una disciplina, ni mucho menos una nueva moda, sino que es un proceso inherente al desarrollo humano en toda su dimensionalidad psíquica, social, cultural y biológica. Desde esta perspectiva, la lúdica está ligada a la cotidianidad, en especial a la búsqueda del sentido de la vida y a la creatividad humana."

El sentido de lo Lúdico lo constituye la libre identidad de la conciencia del sujeto, con acciones que satisfacen simbólicamente las necesidades de su voluntad, sus emociones y afectos en busca de trascender una realidad objetiva que lo atrapa en su inmediatez y le proporciona felicidad.(EDUCAR PARA LO HUMANO, 2011)

La lúdica para desarrollarse debe estar desprovista de toda preocupación funcional para que realmente el ser humano se introduzca en esos espacios de 'trance' – de goce libertario en el que sólo se puede entrar sin reglas, ni espacios prefijados. (EDUCAR PARA LO HUMANO, 2011)

La lúdica está presente en la creación de una atmósfera que envuelve el ambiente del aprendizaje desde lo afectivo entre docentes y estudiantes, de esta manera es que en estos espacios se presentan diversas situaciones de manera espontánea, las cuales generan gran satisfacción.

El tiempo de descanso pedagógico es un breve receso del alumnado después del trabajo de aula, generalmente en el patio de recreo. Este tiempo dependiendo de la Institución tiene una gran importancia educativa que además influye en el desarrollo integral de los estudiantes. En este espacio el juego como expresión motriz de la recreación les permite relajarse y sobrellevar de forma adecuada la jornada escolar; posibilitando una libre interacción y contribuyendo así a su socialización.

Los patios de recreo constituyeron el escenario más amplio de interacción al que tienen acceso los niños y niñas en edad escolar, fueron un espacio de rutina diaria que complementa la jornada de estudio, lo cual se convirtió en la oportunidad para la interacción y el juego (Pavia, 2000)

En estos espacios aprenden a negociar, a ceder, a trabajar en equipo, a ganar y perder de forma libre, experimentando sus propias reacciones; es un tiempo en el que los educandos ponen en juego sus normas sociales y valores que han aprendiendo en el aula.

El recreo pedagógico juega un papel tan importante que distintas investigaciones han hecho de él su campo de estudio. Desde la utilización del espacio físico, al tipo de juegos que se desarrollan. (Pellegrini & Smith, 1993) definen el recreo como: "un rato de descanso para los niños, típicamente fuera del edificio (p. 51). En comparación con el resto del día escolar, el recreo es un tiempo en que los niños gozan de más libertad para escoger qué hacer y con quién.

El recreo permite descargar tensiones y volver a la clase con la cabeza más despejada y abierta a aprender nuevos conceptos; ayuda a sociabilizar, a establecer relaciones de amistad y a

desarrollar el respeto por las reglas y la autodisciplina. A pesar que muchas veces se le considera como un momento de poca importancia, los pedagogos rescatan el valor del recreo para la salud física y mental de los más chicos. (García, 2012)

Cabe afirmar que el recreo puede concebirse como un espacio que permite el desarrollo integral de los niños y las niñas, pues no solamente implica el movimiento y la actividad física, sino que contribuye al desarrollo del lenguaje emocional, cognitivo y social. Todas estas bondades deben ser tomadas en cuenta por el personal docente, con el fin de propiciar espacios de recreos sanos, seguros y adecuados para la población infantil. (Chávez, 2013, P.71)

Los ambientes lúdicos se convierten entonces, en un recurso educativo necesario para el proceso enseñanza-aprendizaje. El juego es una actividad que ha sido valorada como recurso educativo desde la más remota antigüedad, (Cratty, 1984) hace referencia a una cita de Platón en la que afirmaba: “al enseñar a los niños pequeños, ayúdate de algún juego y verás con mejor claridad las tendencias naturales de cada uno de ellos”

No obstante si a los descansos pedagógicos están permeados de ambientes lúdicos, los estudiantes recuperarían la socialización e integración con sus compañeros, desarrollarían sus capacidad de análisis, creatividad, imaginación y espontaneidad; el interactuar más seguido con el mundo exterior les permitiría practicar nuevas destrezas físicas, tener la sensación de libertad y movimiento; y se minimizarían los altos riesgos de salud(sobrepeso, obesidad, cardiopatía, problemas respiratorios, entre otros) en la que se encuentran la mayoría de la niñez, producto del sedentarismo y los malos hábitos de vida.

La implementación de estrategias pedagógicas que dinamizan las actividades de enseñanza aprendizaje rompe con las rutinas de la jornada escolar. Lo anterior permite que los estudiantes interactúen bajo condiciones y circunstancias físicas, humanas, sociales y culturales

propicias para generar experiencias de aprendizaje significativo; orientadas y acompañadas por los docentes.

(Duarte, 2003). Expresa que: “en la contemporaneidad la escuela ha perdido presencia en la formación y socialización de los jóvenes, y cohabita con otras instancias comunitarias y culturales que contribuyen a ello, como los grupos urbanos de pares y los medios de comunicación”. (P 1)

En estos ambientes se fortalece la relación maestro-estudiante. Este aspecto permite generar espacios de interacción, la construcción conjunta de experiencias significativas y abre horizontes para que los estudiantes manifiesten sus intereses, expectativas y participen activamente en las actividades propuestas.

Capítulo 3

Diseño Metodológico

Tipo de Investigación

Este proyecto se enfoca a través de la Investigación Cualitativa, cuyas características, procesos y bondades permiten el desenvolvimiento en un ambiente natural, la extracción de datos, el análisis de la realidad y/o fenómeno, la contextualización del problema y la implementación de unas acciones de mejora. Esta idea se acentúa en un paradigma Crítico – Social; porque su naturaleza refleja una interacción, una observación activa de la realidad, permite reflexionar, comprender los sucesos y plantear soluciones. Cabe señalar que gracias a los momentos de exploración, planeación, acción y evaluación, la metodología empleada en esta iniciativa es la Investigación Acción (I.A).

La investigación cualitativa es la interpretación de la realidad desde el punto de vista de los sujetos objetos de estudio. La empatía buscada por el investigador, consiste en desentrañar las significaciones del colectivo social y determinar su campo y su alcance.

Características de la investigación cualitativa:

- Hacer de la cultura su concepto central, puesto que se entiende como dimensión representativa de las prácticas sociales, desde la cultura de los colectivos humanos.
- Basarse en el modo como los sujetos, objetos de estudio, ven su realidad.
- Considerar la intencionalidad de la indagación, como la vivencia social desde sus aspectos particulares, a través del empleo de fuentes de información y técnicas descriptivas.

- Es inductiva, pues los investigadores desarrollan conceptos y comprensiones, partiendo de datos y no recogiendo los para evaluar modelos o teorías preconcebidas.
- El investigador cualitativo es sensible a los efectos que produce su presencia en el contexto de estudio.
- Sus análisis se centran en grupos pequeños o en casos que se seleccionan cuidando que sean representativos de las tendencias de comportamiento que organizan la vida social en el contexto analizado.
- Es interactiva y reflexiva porque se conoce el objeto de la investigación y el investigador se sensibiliza para ver su efecto en los sujetos objeto de estudio.

El tipo de método empleado en esta investigación cualitativa es la Investigación Acción (IA), pues este se enmarca en la familia de investigaciones que buscan acción o cambio y compromiso al mismo tiempo. Se caracteriza por la participación reflexiva, puesto que es una investigación realizada por colectivos acerca de su propio trabajo.

Los procesos de la investigación acción son:

1. Exploración y reflexión: se puede realizar a través de la observación, el dialogo y la reflexión sobre la acción, con datos cuantitativos.
2. Planificación: acción organizada y flexible que responda, qué, cómo, dónde, por qué, con quién, quiénes.
3. Acción y observación: deben ser tentativos y provisionales, flexibles y abiertos al cambio. La acción es observada.
4. Evaluación: pretende hallar el sentido de los procesos, problemas y restricciones. Es formativa, valorativa y además descriptiva.

El siguiente mapa conceptual sintetiza la idea antes expuesta:

Imagen: 2 Diseño Metodológico



Fuente. Elaboración propia (2016)

Población y Muestra

Este proyecto de investigación está dirigido a los 400 estudiantes de la básica secundaria y media, perteneciente a la sede principal de la Institución Educativa Combia del municipio de Pereira. Para esta muestra se seleccionaron aleatoriamente 40 estudiantes de ambos sexos; 8 por cada grado de 6° a 11°; para conocer de primera mano el uso que ellos le daban al tiempo libre durante el descanso escolar.

Instrumentos

Una encuesta es un procedimiento dentro de los diseños de una investigación descriptiva en el que el investigador busca recopilar datos por medio de un cuestionario previamente diseñado. Los datos se obtienen realizando un conjunto de preguntas normalizadas dirigidas a una muestra representativa o al conjunto total de la población. A través de éste método se obtiene información de los grupos que se estudian. Ellos mismos proporcionan la información sobre sus actitudes, opiniones, sugerencias. Existen dos maneras de obtener información con este método: la entrevista y el cuestionario.

La técnica a utilizar en esta investigación es la encuesta y el instrumento que nos servirá para ello es el cuestionario. El cuestionario consta de 12 preguntas cerradas sobre determinados aspectos del problema a solucionar.

Propuesta de cuestionario

Ciudad_____ Fecha_____

Institución Educativa_____

Apreciado Estudiante:

Estamos interesados en darle un uso adecuado del tiempo libre durante el descanso escolar y por esta razón su participación es muy importante.

Nombres y apellidos _____

Grado _____ Edad _____ Sexo: M__ F__

CUESTIONARIO

1. Con cuántos periodos de descansos escolares cuenta la institución?

a. uno ___ b. dos ___

2. Cuánto tiempo concede la institución para el recreo escolar?

a. 15 minutos ___ b. 20 minutos ___ c. 30 minutos ___

3. Considera que el área de las zonas de recreo escolar son adecuadas?

a. Si ___ b. No ___

4. Cuál es el lugar que más frecuenta durante el periodo de descanso escolar?

a. Sala de informática ___

b. Unidad deportiva ___

c. Cafetería ___

d. Biblioteca ___

e. Corredores ___

f. Zonas verdes ___

5. Se realiza una supervisión por parte de los docentes en los descansos escolares?

a. Si ___ b. No ___

6. Según tu observación, en qué actividad consideras que se involucran más tus compañeros durante el descanso escolar?

a. Tertulias ___

b. Con los aparatos Tecnológicos ____

c. Juegos Libres ____

d. Actividades académicas ____

7. Cree usted que el tiempo que pasa en el descanso escolar, influye positivamente en las relaciones interpersonales y su rendimiento académico?

a. Si ____

b. No ____

8. Cómo califica su relación con los demás estudiantes que interactúan en el descanso escolar?

a. Excelente ____

b. Bueno ____

c. Regular ____

d. Mala ____

9. Disfrutas al máximo el descanso escolar?

a. Si ____

b. No ____

10. Con qué grupo de amigos prefieres compartir durante el recreo escolar?

a. Del mismo grado escolar ____

b. De otros grados escolares ____

c. Del mismo género ____

d. Grupo mixto ____

e. Sólo o sola ____

11. Si destinaras parte de tu tiempo libre al desarrollo de actividades; en cuál de estas líneas te gustaría participar?

a. Recreativas ____

b. Deportivas ____

c. Artísticas ____

d. Culturales ____

12. En cuál de las siguientes actividades le gustaría participar durante el descanso escolar?

a. Actividades manuales ____

b. Rumba terapia y aeróbicos ____

c. Juegos de razonamiento ____

d. Juegos tradicionales ____

e. juegos de mesa ____

f. Juegos virtuales ____

g. Juegos interclases ____

h. Karaoke ____

i. Lecturas ____

¡Gracias por su valiosa colaboración!

Análisis e Interpretación de la Información

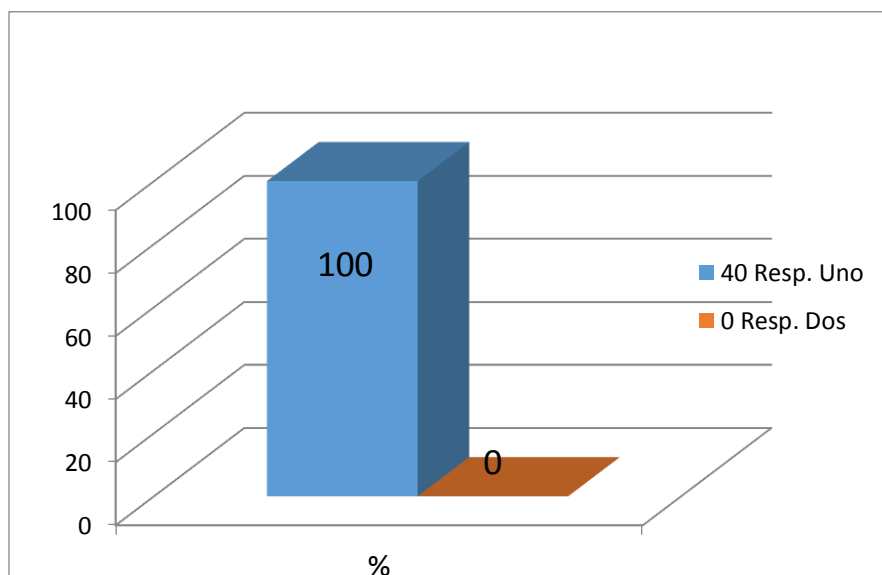
Después de recoger la información suministrada por el cuestionario; los resultados fueron tabulados. Se elaboraron las correspondientes tablas y gráficas, que permiten el siguiente análisis.

Tabla1. Con cuántos periodos de descansos escolares cuenta la institución?

Encuesta	Total	
	Cantidad	%
a. Uno	40	100
b. Dos	0	0

Fuente. Elaboración propia (2016)

Gráfica1. Con cuántos periodos de descansos escolares cuenta la institución?



Fuente. Elaboración propia

Interpretación:

De cuarenta estudiantes encuestados el 100% respondieron Uno.

Análisis:

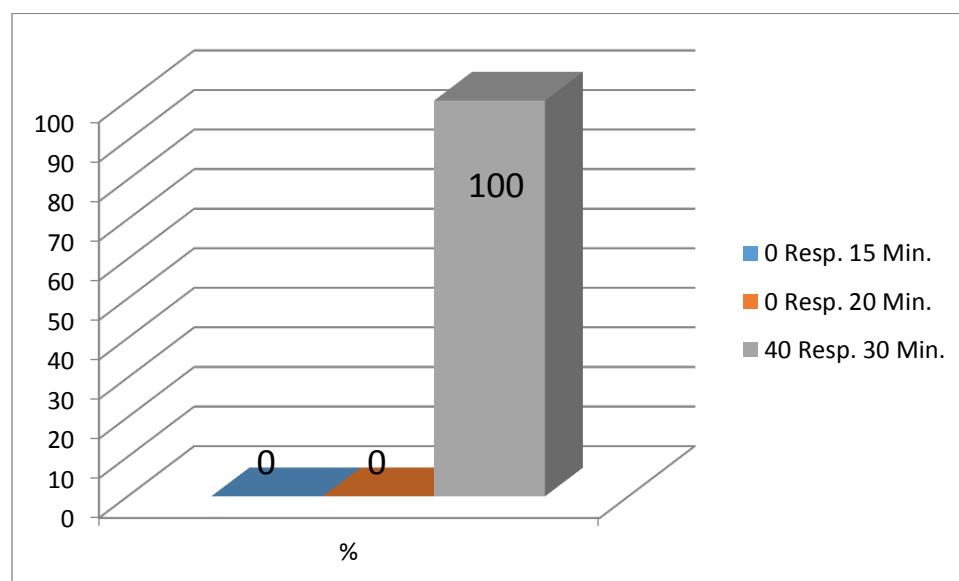
Se puede apreciar que los estudiantes conocen el número de periodos de descanso escolar con que cuenta la institución.

Tabla 2. Cuánto tiempo concede la institución para el recreo escolar?

Encuesta	Total	
	Cantidad	%
a. 15 Minutos	0	0
b. 20 minutos	0	0
c 30 Minutos	40	100

Fuente. Elaboración propia (2016)

Gráfica 2. Cuánto tiempo concede la institución para el recreo escolar?



Fuente. Elaboración propia

Interpretación:

De cuarenta estudiantes encuestados el 100% respondieron 30 minutos.

Análisis:

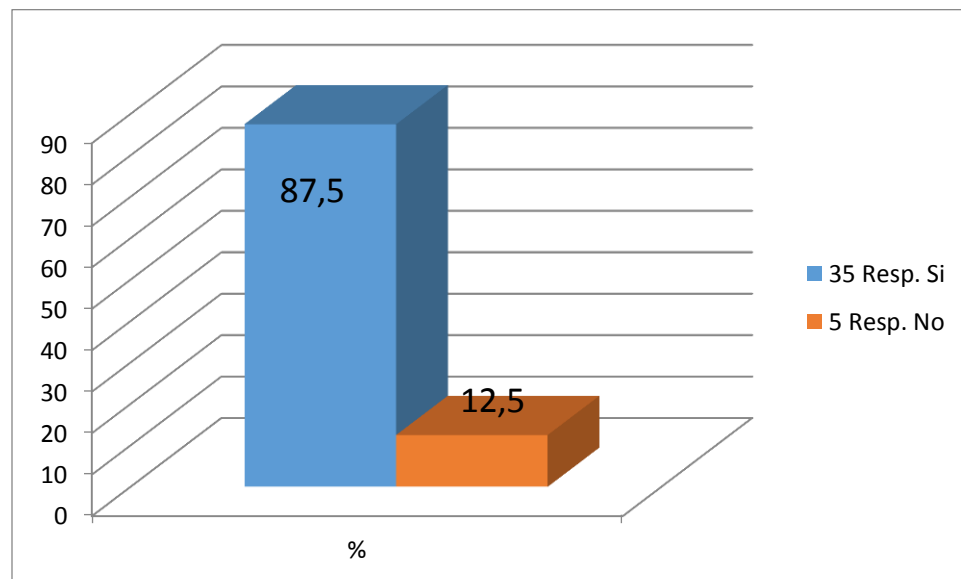
Se puede afirmar que los estudiantes conocen el tiempo que concede la institución para el recreo escolar.

Tabla 3. Considera que el área de las zonas de recreo escolar son adecuadas?

Encuesta	Total	
	Cantidad	%
a. Si	35	87,5
b. No	5	12,5

Fuente. Elaboración propia (2016)

Gráfica 3. Considera que el área de las zonas de recreo escolar son adecuadas?



Fuente. Elaboración propia

Interpretación:

De cuarenta estudiantes encuestados el 87,5% respondieron que sí, mientras que el 12,5% respondieron que no.

Análisis:

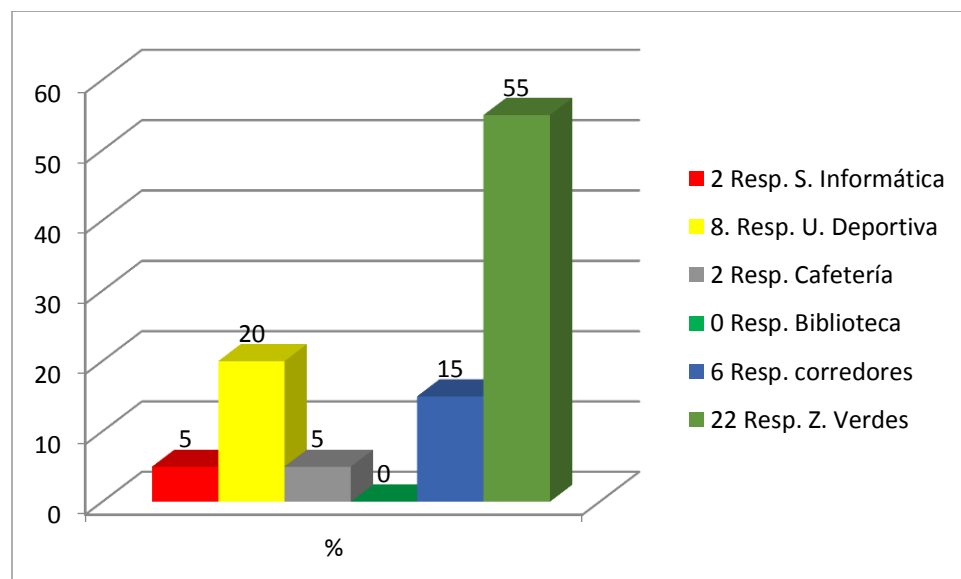
A pesar de que un buen número de estudiantes consideran que las áreas y zonas de recreo escolar son adecuadas; existe una minoría que no lo contempla.

Tabla 4. Cuál es el lugar que más frecuenta durante el periodo de descanso escolar?

Encuesta	Total	
	Cantidad	%
a. S. Informática	2	5
b. U. Deportiva	8	20
c. Cafetería	2	5
d. Biblioteca	0	0
e. Corredores	6	15
f. Z. Verde	22	55

Fuente. Elaboración propia (2016)

Gráfica 4. Cuál es el lugar que más frecuenta durante el periodo de descanso escolar?



Fuente. Elaboración propia

Interpretación:

De cuarenta estudiantes encuestados el 55% respondieron Zonas verdes, el 20% Unidad Deportiva, el 15% Corredores, un 5% Sala de Informática y finalmente un 5% expresó que la Cafetería.

Análisis:

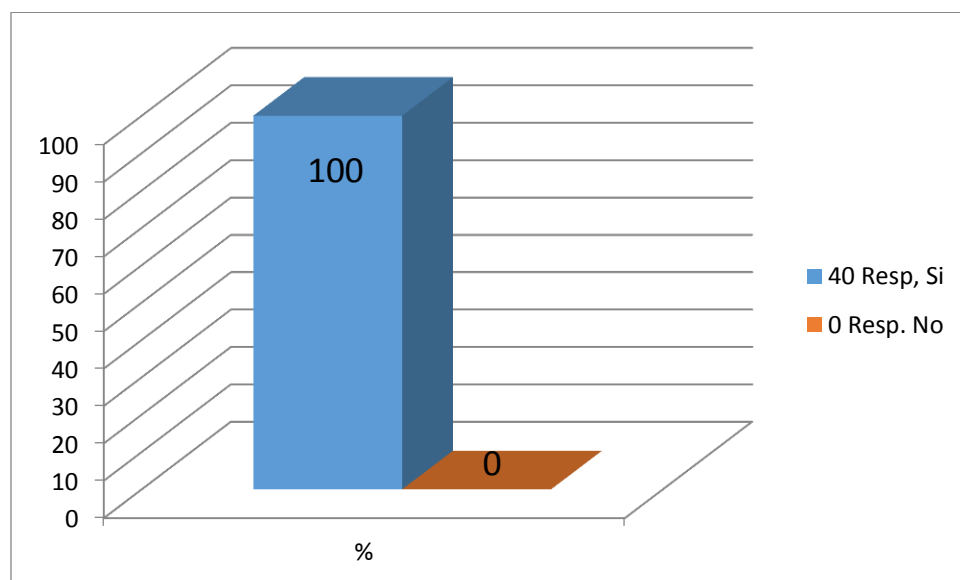
Se puede afirmar que durante el descanso escolar, la mitad de los estudiantes frecuentan las zonas verdes y hay un número significativo que se distribuyen entre la Unidad Deportiva y los corredores. Es importante referenciar que la Biblioteca no es un lugar predilecto para el receso escolar.

Tabla 5. Se realiza una supervisión por parte de los docentes en los descansos escolares?

Encuesta	Total	
	Cantidad	%
a. Si	40	100
b. No	0	0

Fuente. Elaboración propia (2016)

Gráfica 5. Se realiza una supervisión por parte de los docentes en los descansos escolares?



Fuente. Elaboración propia

Interpretación:

De cuarenta estudiantes encuestados el 100% respondieron Sí.

Análisis:

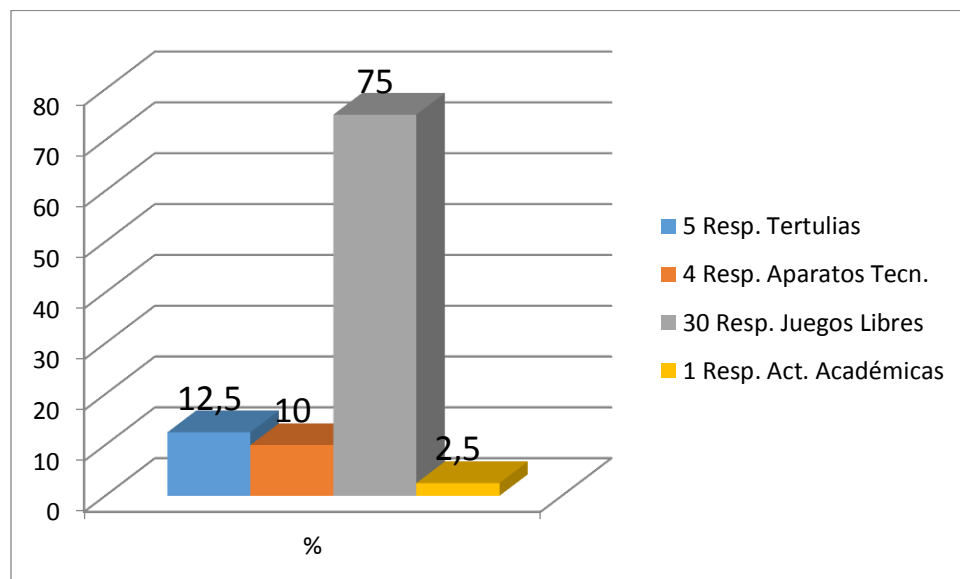
Se puede afirmar que los Docentes realizan un acompañamiento y una supervisión en los recreos escolares.

Tabla 6. Según tu observación, en qué actividad consideras que se involucran más tus compañeros durante el descanso escolar?

Encuesta	Total	
	Cantidad	%
a. Tertulias	5	12,5
b. Aparatos Tecnológicos	4	10
c. Juegos Libres	30	75
d. Actividades Académicas	1	2,5

Fuente. Elaboración propia (2016)

Gráfica 6. Según tu observación, en qué actividad consideras que se involucran más tus compañeros durante el descanso escolar?



Fuente. Elaboración propia

Interpretación:

De cuarenta estudiantes encuestados el 75% respondieron Juegos libres, el 12,5 Tertulias, el 10% Aparatos Tecnológicos y un 2,5% Actividades académicas.

Análisis:

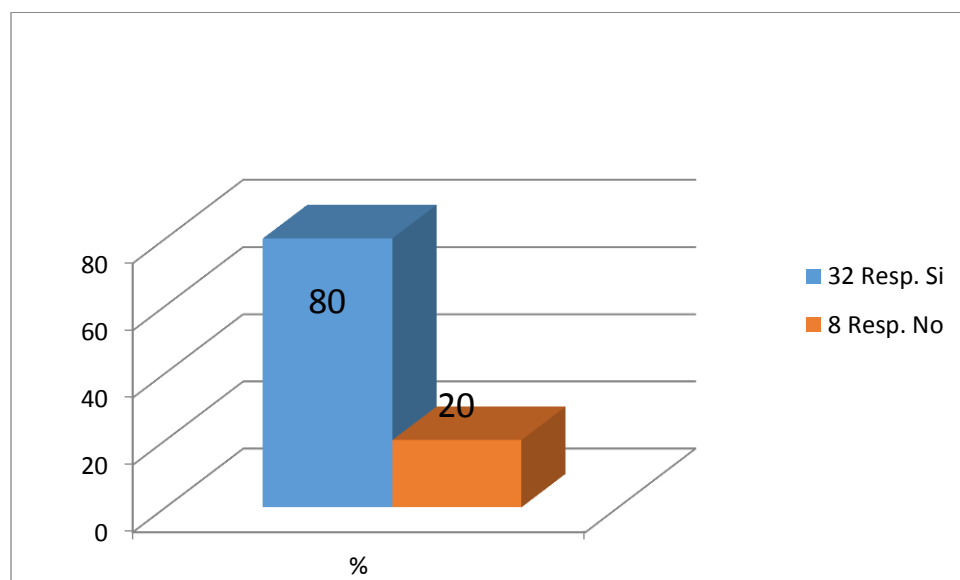
Es preciso manifestar que en su gran mayoría los estudiantes practican juegos libres durante el descanso escolar, pero existe un grupo significativo que se dedica a las tertulias y a interactuar con los aparatos tecnológicos.

Tabla 7. Cree usted que el tiempo que pasa en el descanso escolar, influye positivamente en las relaciones interpersonales y su rendimiento académico?

Encuesta	Total	
	Cantidad	%
a. Si	32	80
b. No	8	20

Fuente. Elaboración propia (2016)

Gráfica 7. Cree usted que el tiempo que pasa en el descanso escolar, influye positivamente en las relaciones interpersonales y su rendimiento académico?



Fuente. Elaboración propia

Interpretación:

De cuarenta estudiantes encuestados el 80% respondieron Sí y el 20% No.

Análisis:

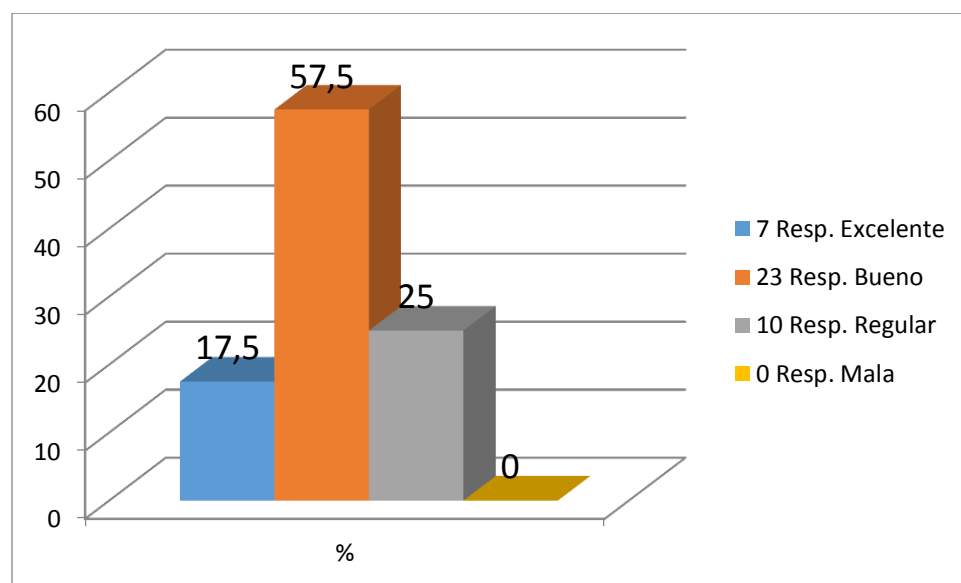
Es claro que en su gran mayoría los estudiantes consideran que el descanso escolar influye positivamente en las relaciones interpersonales y su rendimiento escolar; pero se aprecia que hay un número considerable que opina lo contrario.

Tabla 8. Cómo califica su relación con los demás estudiantes que interactúan en el descanso escolar?

Encuesta	Total	
	Cantidad	%
a. Excelente	7	17,5
b. Bueno	23	57,5
c. Regular	10	25
d. Malo	0	0

Fuente. Elaboración propia (2016)

Gráfica 8. Cómo califica su relación con los demás estudiantes que interactúan en el descanso escolar?



Fuente. Elaboración propia

Interpretación:

De cuarenta estudiantes encuestados el 57,5% respondieron Excelente, el 25% Buena y el 17,5 Regular.

Análisis:

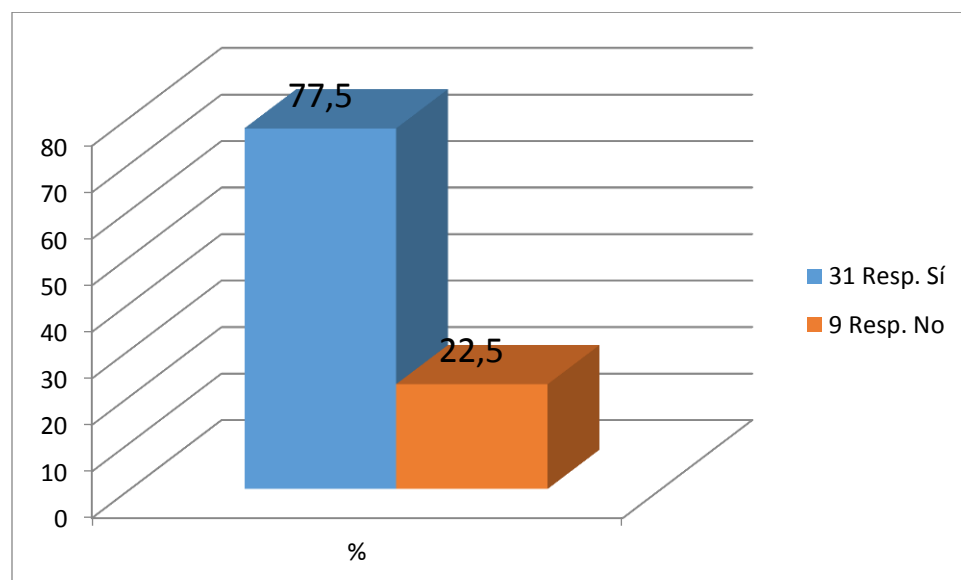
A pesar de que existe una relación amena entre los estudiantes durante el descanso escolar, se percibe un alto porcentaje que no gozan de la empatía y el compañerismo durante este periodo de receso escolar.

Tabla 9. Disfrutas al máximo el descanso escolar?

Encuesta	Total	
	Cantidad	%
a. Si	31	77,5
b. No	9	22,5

Fuente. Elaboración propia (2016)

Gráfica 9. Disfrutas al máximo el descanso escolar?



Fuente. Elaboración propia

Interpretación:

De cuarenta estudiantes encuestados el 77,5% respondieron Sí y un 22,5 No.

Análisis:

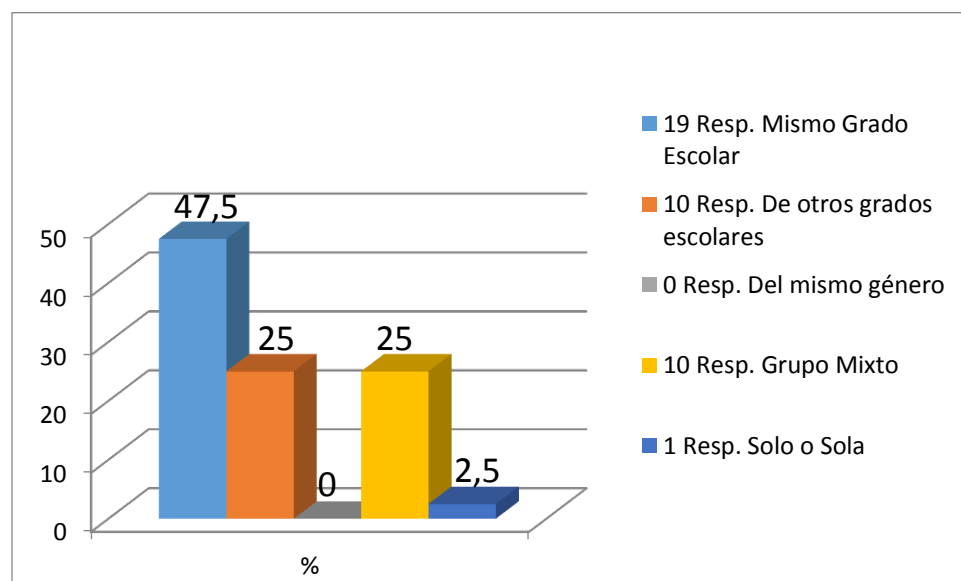
Un buen número de estudiantes disfruta durante el descanso escolar, pero predomina un grupo significativo que no goza de dicho placer.

Tabla 10. Con qué grupo de amigos prefieres compartir durante el recreo escolar?

Encuesta	Total	
	Cantidad	%
a. Del mismo grado Escolar	19	47,5
b. Otros grados Escolares	10	25
c. Del mismo género	0	0
d. Grupo Mixto	10	25
e. Sólo o sola	1	2,5

Fuente. Elaboración propia (2016)

Gráfica 10. Con qué grupo de amigos prefieres compartir durante el recreo escolar?



Fuente. Elaboración propia

Interpretación:

De cuarenta estudiantes encuestados el 47,5% respondieron que el mismo grado escolar, 25% de otro grado escolar, 25% grupo mixto y un 2,5% solo o sola.

Análisis:

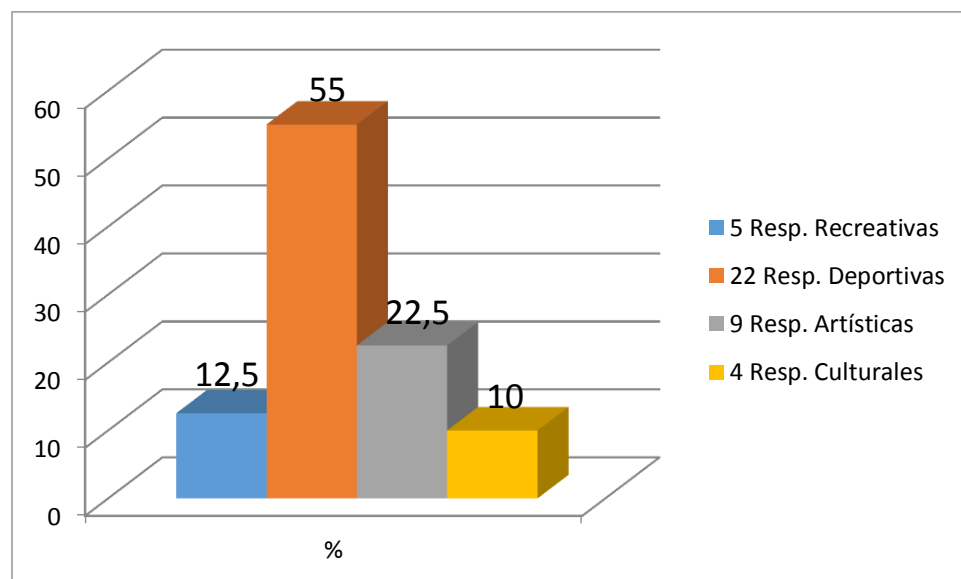
Podemos afirmar que los estudiantes durante el recreo escolar comparten e interactúan con diversos grupos de interés.

Tabla 11. Si destinaras parte de tu tiempo libre al desarrollo de actividades; en cuál de estas líneas te gustaría participar?

Encuesta	Total	
	Cantidad	%
a. Recreativas	5	12,5
b. Deportivas	22	55
c. Artísticas	9	22,5
d. Culturales	4	10

Fuente. Elaboración propia (2016)

Gráfica 11. Si destinaras parte de tu tiempo libre al desarrollo de actividades; en cuál de estas líneas te gustaría participar?



Fuente. Elaboración propia

Interpretación:

De cuarenta estudiantes encuestados el 55% respondieron Deportiva, 22,5% artísticas, 12,5% recreativas y el 10% culturales.

Análisis:

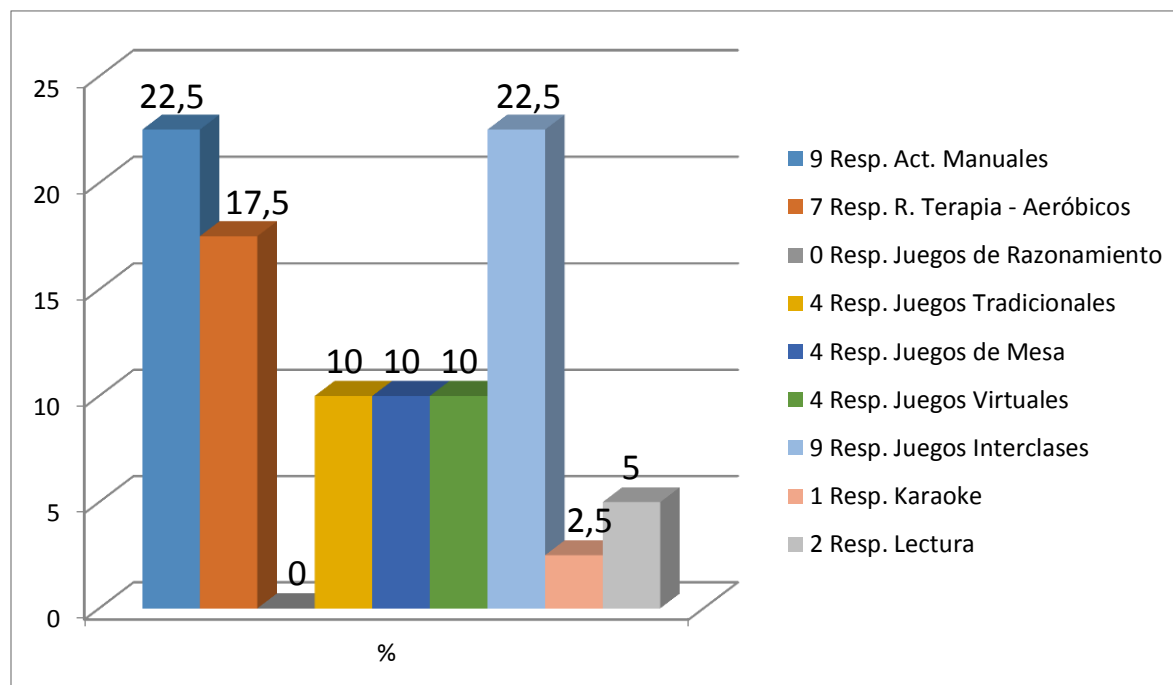
La línea deportiva tiene mayor participación durante el descanso escolar, pero la artística, la recreativa y la cultural también son tenidas en cuenta por parte de los estudiantes para desarrollar actividades durante este lapso.

Tabla 12. En cuál de las siguientes actividades le gustaría participar durante el descanso escolar?

Encuesta	Total	
	Cantidad	%
a. Act. Manuales	9	22,5
b. Rumba Terapia y Aeróbicos	7	17,5
c. Juegos de Racionamiento	0	0
d. Juegos Tradicionales	4	10
e. Juegos de Mesa	4	10
f. Juegos Virtuales	4	10
g. Juegos Interclases	9	22,5
h. Karaoke	1	2,5
i. Lecturas	2	5

Fuente. Elaboración propia (2016)

Gráfica 12. En cuál de las siguientes actividades le gustaría participar durante el descanso escolar?



Fuente. Elaboración propia

Interpretación:

De cuarenta estudiantes encuestados se presenta el mismo porcentaje de 22,5% entre Actividades manuales y Juegos Interclases, de la misma forma un 10% entre Juegos virtuales, de mesa y tradicionales; 17,5% Rumba terapia y aeróbicos, un 5% lectura, 2,5% karaoke y 0% juegos de racionamiento.

Análisis:

Las líneas de preferencia de los estudiantes durante el descanso escolar se enmarcan en actividades manuales y juegos interclases. Sin embargo un buen porcentaje se inclina por la rumba terapia - aeróbicos, los juegos tradicionales, juegos de mesa y virtuales. En menor proporción se encuentra la lectura y el karaoke. Por los juegos de racionamiento no se refleja un interés.

Diagnóstico

Después de analizados los resultados de las encuestas se puede deducir que en la Institución Educativa Combia, sede principal; los descansos escolares no cuentan con ambientes lúdicos y un uso adecuado del tiempo libre. Se evidencia el uso exagerado de los aparatos tecnológicos, poca interacción entre la comunidad estudiantil y la falta de actividades lúdico-recreativas que contrarresten el sedentarismo.

Capítulo 4

Propuesta

Disfruta y dale vida a tu descanso escolar

Descripción

La presente propuesta está orientada al desarrollo de actividades lúdicas tales como la rumba terapia-aeróbicos, actividades manuales y un festival de records; con el fin de darle vida a los descansos escolares de la Institución Educativa de Combia, permitiendo que los estudiantes disfruten al máximo en estos espacios y se contribuya al aprovechamiento y uso adecuado del tiempo libre.

Justificación

Es significativo la importancia que tiene los descansos escolares en el proceso de enseñanza y aprendizaje; es por ello que esta propuesta de intervención participativa parte de los resultados obtenidos en la encuesta aplicada en los estudiantes, cuya favorabilidad estuvo centrada en la diversificación de actividades que permiten la interacción y la dinámica.

De este modo los estudiantes pueden participar en actividades programadas por la institución, de libre esparcimiento y uso adecuado del tiempo libre; permitiéndoles fortalecer sus procesos de desarrollo y evidenciar resultados positivos para la salud, mejor calidad de vida y un clima o ambiente escolar agradable.

Objetivos

- Mejorar la percepción rítmica y la coordinación de los estudiantes a través de la rumba terapia y aeróbicos.
- Desarrollar un festival de records con la participación de docentes y estudiantes con el fin de favorecer la interacción y el disfrute de un descanso escolar

Estrategias y actividades

Cuadro 1. Actividades y Estrategias

ACTIVIDADES	ESTRATEGIAS	FECHA	RESPONSABLES	RECURSOS
“Al son que me toquen Bailo”	<ul style="list-style-type: none"> - Ejercicios de tiempo, acento, pausa y expresión corporal - Ejecución de pasos básicos - Rutinas y figuras básicas - Composición coreográficas 	18- mayo- 2016	Docentes área de educación física	<ul style="list-style-type: none"> -Equipo de amplificación -Hidratación - Cancha cubierta - talento humano (Estudiantes y profesores)
Integrémonos	Para el desarrollo del festival se tendrán en cuenta las siguientes fases: a. Socialización de la	25 de mayo- 2016	Docentes área de educación física	Físicos: Un aula de clase, dos canchas múltiples,

	<p>propuesta</p> <p>b. Inscripción y conformación de equipos (Los grupos deberán estar conformados por 6 integrantes así: director de grupo, dos mujeres y tres hombres)</p> <p>c. selección de Monitores y/o colaboradores – Asignación de Estaciones (Estudiantes de la media. 10° y 11°)</p> <p>d. Logística: Adecuación de la ruta (Estaciones)</p> <p>1. Nombre y porra</p> <p>2. Llenar la botella</p> <p>3. Vóley – bombas</p> <p>4. Pista enjabonada</p> <p>5. Relevé de encostados</p> <p>6. Telaraña Terrestre</p> <p>7. Geometría con palillos</p> <p>e. Entrega de Cartas de</p>			<p>zona verde, corredor</p> <p>Materiales: 2 juegos de Tangram- 2 costales- 6 vasos desechables – 1 botella plástica 2L – 1 Paquete de palillos grandes – 2 Paquetes de bombas R12 – Un rollo de fibra – 1 Plástico 5 X 10 m – Detergente en polvo -30 estacas – Amplificación</p>
--	--	--	--	---

	navegación y explicación del recorrido. f. Ejecución de las pruebas g. Evaluación y Premiación.			– Cámara fotográfica. Talento Humano: Directores de grupo – estudiantes – 6 monitores
--	---	--	--	--

Fuente. Elaboración Propia

Contenidos (talleres)

Taller 1

Título: “Al son que me toquen Bailo”

Objetivo: Desarrollar un festival de records con la participación de docentes y estudiantes con el fin de favorecer la interacción y el disfrute de un descanso escolar

Habilidad a Desarrollar: La coordinación y El ritmo

Actividad de Entrada: Calentamiento de bajo impacto

- Empleo de ritmos musicales lentos
- Aumento progresivo de la temperatura corporal, el ritmo cardíaco y la frecuencia respiratoria
- Ejercicios de flexibilidad y elongación muscular dinámica.
- Ampliar el rango de los movimientos rítmicos que tienen los músculos

Actividad Central o desarrollo:

- Marcha
- Trote
- Desplazamientos laterales, adelante y atrás
- Figuras básicas empleando brazos y piernas (L – cuadro – diagonales – Giros – playback – ochos)
- Encadenamiento de las figuras (Coreografía)

Actividad de Salida:

- Ejercicios respiratorios
- Ejercicios de relajación muscular
- Estiramiento
- Hidratación

Evaluación:

- La Fluidez (Participación, actuación y desenvolvimiento)
- Flexibilidad (Demostración de un mayor dominio de los ejercicios y/o habilidades - Refuerzo constante sobre el interés y el entretenimiento)

Taller 2

Título: “Integrémonos”

Objetivo: Desarrollar un festival de records con la participación de docentes y estudiantes con el fin de favorecer la interacción y el disfrute de un descanso escolar

Habilidad a desarrollar: Estimular la inteligencia y creatividad, Trabajo en equipo, Mejorar la convivencia entre todos los participantes.

Actividad de Entrada: Inscripción y conformación de equipos (Los grupos deberán estar conformados por 6 integrantes así: director de grupo, dos mujeres y tres hombres) - selección de Monitores y/o colaboradores – Asignación de Estaciones (Estudiantes de la media

Actividad Central o Desarrollo:

Cuadro 2. Festival de records

PRUEBA	DESCRIPCIÓN	MEDICIÓN	IMPLEMENTOS	EJECUCIÓN
1. Nombre y Porra	Crearle un Nombre al Equipo y una Porra	3 – 4 - 5		Todos
2. Llenar la Botella	Relevo vaso con agua – sentados formando un trencito.	Tiempo: Minutos 5 putos: 0-2 4 putos: 2:01 – 2:20 3 putos: 2:21- 2:30 2 putos: 2:31- más...	Recipiente Botella Vaso Cronómetro	Todos

3. Vóley Bomba	1 entrega, 2 envían, 2 reciben, y 1 Deposita	Cantidad de Bombas Intactas	5 Bombas con agua X Grupo	Todos
4. Pista Enjabonada	Circuito de Obstáculos. Rescata la bomba	Cantidad de Bombas Rescatadas	6 Bombas con agua X Grupo, plástico, jabón, recipiente con agua y/o Manguera	Todos
5. Relevé de Encostalados	Correr – rescatar una ficha. Armar figura del Tangram	Tiempo: Minutos 5 puntos: 0-3 4 puntos: 3:01 – 3:20 3 puntos: 4:21- 4:30 2 puntos: 5:31- más...	2 Costales, Tangram Figuras Cronómetro	Todos
6. Telaraña Terrestre	Atravesar el campo rescatar el pimpón – de rodillas pimpón y cuchara en la boca	Cantidad de Pimpones con recorrido completo	Cinta, estacas, pimpones y cucharas	Todos

7. Geometría con Palillos	Realizar los movimientos requeridos para formar la figura	Tiempo: Minutos 5 puntos: 0-1 4 puntos: 1:01 – 1:20 3 puntos: 1:21- 1:30 2 puntos: 1:31- más.	Palillos Cronómetro	1 Participante del Grupo
------------------------------	---	--	----------------------------	------------------------------------

Fuente. Elaboración Propia

Actividad de Salida: Sumatoria de puntos y Premiación.

Evaluación:

- La Fluidez (Participación, actuación y cumplimiento de las reglas establecidas para el juego).
- Flexibilidad (Demostración de un mayor dominio de los ejercicios y/o habilidades - Refuerzo constante sobre el interés y el entretenimiento)

Evaluación y seguimiento

Cuadro 3. Evaluación Talleres

PLANEAR	HACER	VERIFICAR	ACTUAR
“Al son que me toquen Bailo”	A través de la	Los estudiantes	Emplear los aeróbicos

	<p>actividad física musicalizada los estudiantes implementaron unos hábitos y estilos de vida saludables y descubrieron una forma dinámica de entretenimiento.</p>	<p>reconocen la importancia y las bondades de la actividad física en el quehacer diario.</p>	<p>y la Rumbaterápia como medio de interacción y socialización durante los descansos escolares.</p>
“Integrémonos”	<p>El hecho de involucrar a un docente en cada uno de los equipos, facilitó el desarrollo de las pruebas y arrojó resultados favorables en el tema de la convivencia, gracias al juego de roles y la interacción con los estudiantes.</p>	<p>Estas actividades enriquecen los vínculos y manifestaciones sociales, afirma la personalidad y desarrolla la creatividad.</p>	<p>Didácticamente es idónea para el aprendizaje de nuevas experiencias, gracias a su alto contenido vivencial</p>

Fuente. Elaboración Propia

Capítulo 5

Conclusiones

En la búsqueda de la formación integral del educando, este proyecto de investigación se direcciona hacia la incorporación e implementación de diferentes herramientas y estrategias didácticas que permitan la interacción entre el docente y el estudiante durante los diferentes espacios académicos y en especial en los descansos escolares de la Institución Educativa Combia de Pereira.

El clima o ambiente escolar es fundamental en la formación y crecimiento del individuo, por eso el compartir y la socialización le permite un crecimiento y el desarrollo de su personalidad. Lo anterior adquirió un carácter operativo cuando se consigue realizar una planeación y una propuesta lúdica que no desconoce el trabajo en el aula, tiene en cuenta las necesidades e intereses de los estudiantes, la participación de la comunidad educativa y la optimización de los recursos.

En ese orden de ideas podemos expresar que el estudiante todos los días llega con ganas de proponer y realizar diversas actividades, con nuevos retos y profundos deseos de ser escuchado y comprendido; se crea entonces la necesidad de revivir en el educando de la Institución Educativa Combia, ese deseo y gusto por jugar, convirtiendo la actividad lúdica en una aliada, una estrategia metodológica y un recurso didáctico en el quehacer diario escolar.

Se debe entender y aceptar que nos enfrentamos a una sociedad cambiante, a estilos vida y hábitos muy variados; por lo tanto los métodos, técnicas y ambientes de enseñanza deben ser más acertados. Esta es la verdadera conquista que ha hecho la lúdica en la enseñanza, porque

dinamiza y enriquece el aprendizaje y se emplea en los diferentes niveles de la educación como un recurso educativo.

Recomendación

Dentro de este proceso se encontraron hallazgos que nos permiten recomendar e invitar al docente de la Institución Educativa Combia a manifestar la voluntad de participación, tomar la determinación de planificar y generar los espacios de juego; crear oportunidades y ambientes lúdicos para que los niños realicen, efectúen y construyan aprendizajes significativos durante los descansos escolares.

Lista de referencias

- Andreseduardogarcia.blogspot.com. (2012). *Revisando: recreación y aprendizaje, el recreo*.
- Aparicio, M; Pareja, I & Zúñiga, M. (1996). *Recuperación de los Juegos tradicionales mediante el espacio escolar del recreo*. Palmira valle. Santiago de Cali. Trabajo de Grado corporación Universitaria Miguel Camacho Perea.
- Berrio, R. (2005). *Estrategias lúdicas y de cultura física para mejorar la convivencia en los estudiantes de la Institución Educativa Francisco Abel Gallego durante los descansos escolares*. Fundación Universitaria los Libertadores.
- Caraballo, L. (2011). *El descanso escolar Espacio de goce y disfrute a través de los juegos tradicionales. Tesis (Especialista en Pedagogía de la lúdica para el desarrollo cultural)*. - Fundación Universitaria Los Libertadores. Vicerrectoría de Educación Virtual y A Distancia. Especialización en Pedagogía de la Lúdica para el Desarrollo Cultural.
- Chávez A, L. (2013). *Revista electrónica Educare*. <http://www.una.ac.cr/educare>. Volumen 17, N° 1 (P.71)
- Duarte, J. (2003). *Ambientes de Aprendizaje una aproximación Conceptual*. Revista Iberoamericana de Educación. (ISSN: 1681-5653). P 1
- Jarrett, O. (2002). *El recreo en la escuela primaria*. <http://www.ericdigests.org/2003-2/recreo.html>. U.S. Goberment.

- Jiménez, C. (2010). *Lúdica Colombia*. <http://www.ludicacolombia.com/>. COLOMBIA
APRENDE. Ambientes de Aprendizaje.
<http://www.colombiaaprende.edu.co/html/productos/1685/w3-article-288991.html>
- Monografía y Filosofía Institucional. (2012). *Institución Educativa Combia*. Pereira Risaralda
- Palacio, M. (2016). *Descansos escolares: Momentos Lúdicos en la Institución Educativa Vida para Todos*. Tesis. Fundación Universitaria los Libertadores.
- Pavía, V. (2000). *Investigación y Juego, reflexiones desde una práctica*
<http://www.efdeportes.com/efd18a/paviahtm>. Buenos Aires.
- Pavía, V. (2013). *Espacios de descanso y esparcimiento cotidianos. Ensayo sobre la noción de carácter a partir del estudio de un escenario emblemático: el patio escolar de juego*.
- Rico, Á. (2000). *La actividad lúdica alternativa para el mejoramiento del descanso escolar*. Tesis (Especialista en Lúdica y Recreación para el Desarrollo Social y Cultural). - Dirección de Extensión Comunitaria. Especialización en Lúdica y Recreación para el Desarrollo Social y Cultural.
- Sepúlveda, O. (2011). *Comportamientos agresivos de los alumnos en los descansos escolares de las instituciones educativas Guarumo y Piamonte del Municipio de Cáceres, Departamento de Antioquia*. Fundación Universitaria los libertadores. Facultad de Ciencias de la Educación. En convenio con la Fundación Tecnológica de Madrid. Especialización de Pedagogía de la Recreación Ecológica.

Torres, L. (2015). *Estrategias lúdicas para la aprehensión y diferenciación de las operaciones básicas con números racionales. Institución Educativa Técnico Industrial Antonio José Camacho de la ciudad de Cali.*

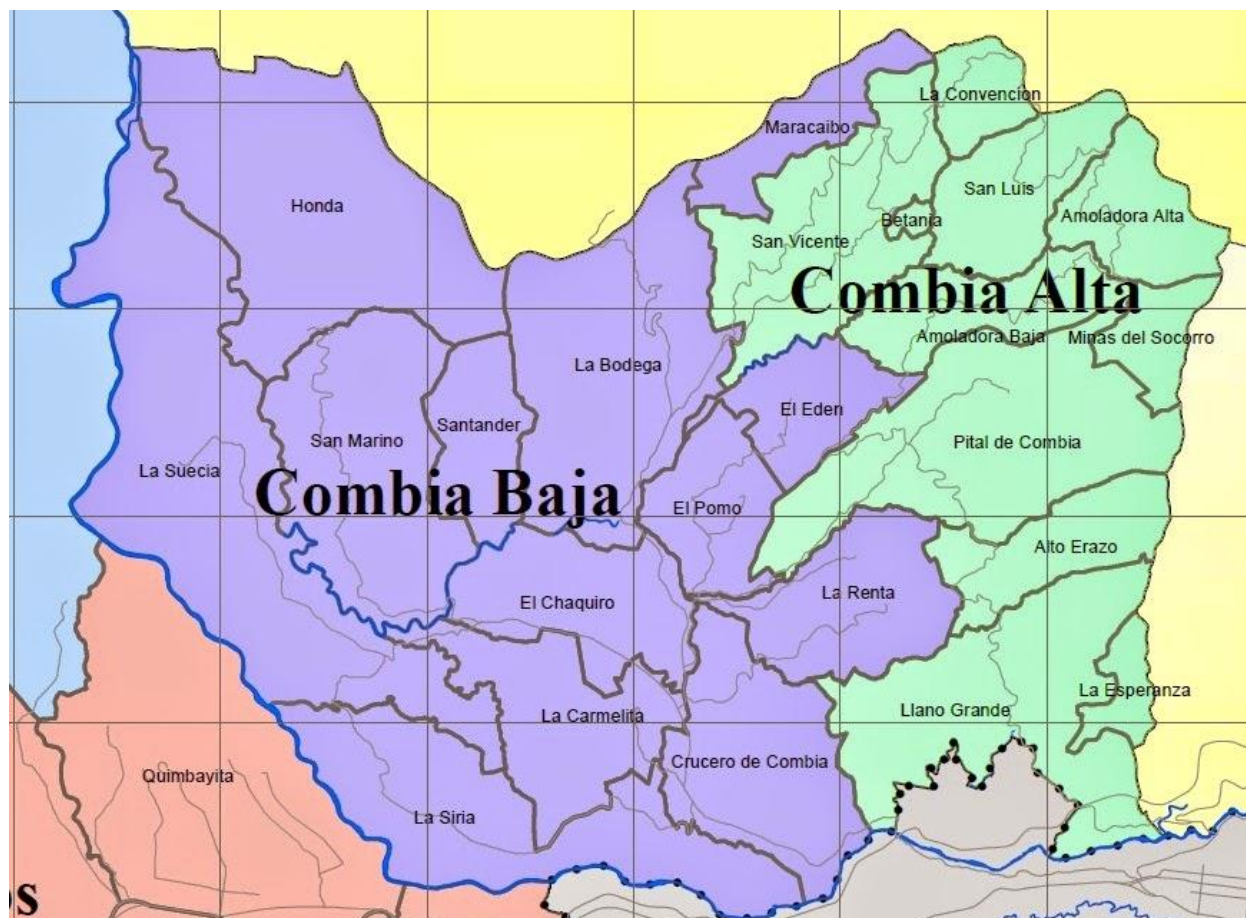
Velásquez-Navarro, J. J. (2008). *Ambientes lúdicos de aprendizaje diseño y operación.*

Yturralde, E. (2011). *La lúdica en el aprendizaje experiencial.*

www.aprendizajeexperiencial.com EDUCAR PARA LO HUMANO. 18 julio de.
educarparalohumano.blogspot.com

Anexos

Anexo 1: Mapa de la ubicación del corregimiento de Combia en la ciudad de Pereira (Rda).



Fuente: Imágen alcaldía de Pereira

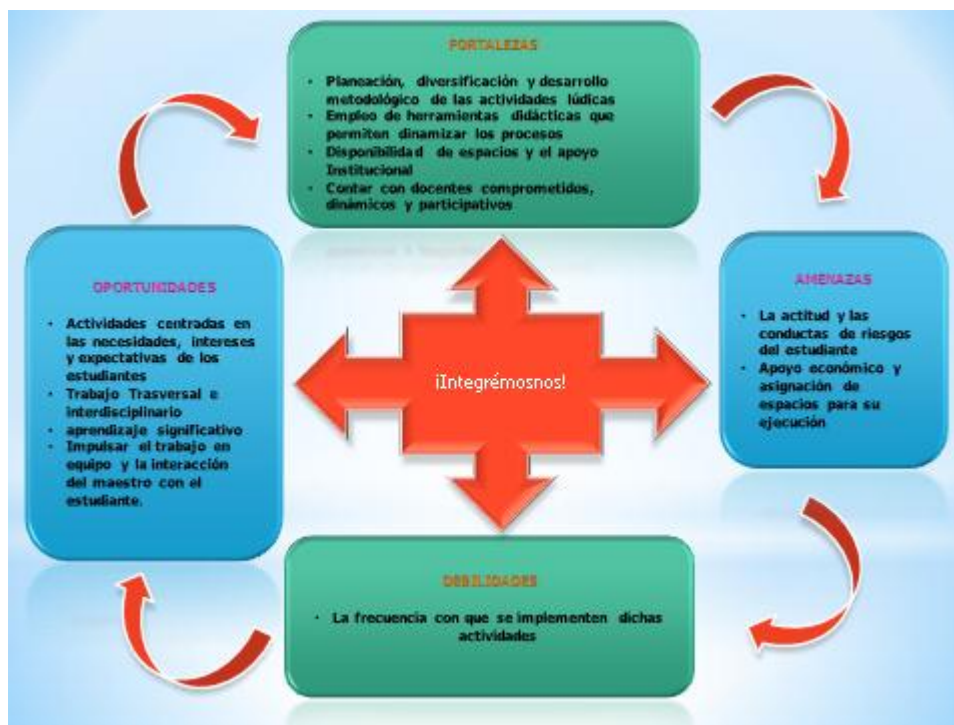
Anexo 2: Matriz DOFA

Imagen 3. Matriz DOFA Taller 1



Fuente. Elaboración Propia (2016)

Imagen 4. Matriz DOFA Taller 2



Fuente. Elaboración Propia (2016)

Anexo 3: Registro fotográfico

Imagen 5: Festival de Records



Fuente. Elaboración propia (2016)

Imagen 6: Festival de Records



Fuente. Elaboración propia (2016)

Imagen 7: Aeróbicos - Rumbaterapia



Fuente. Elaboración propia (2016)

Anexo 4: Modelo de Autorización para la publicación de imágenes de los alumnos

Autorización para la publicación de imágenes de los alumnos de la Institución Educativa Combia

Con la inclusión de las nuevas tecnologías dentro de los medios didácticos al alcance de la comunidad escolar y la posibilidad de que en estos puedan aparecer imágenes de sus hijos durante la realización de las actividades escolares. Y dado que el derecho a la propia imagen está reconocido al **artículo 18. De la Constitución** y regulado por la **Ley 1/1982, de 5 de mayo**, sobre el derecho al honor, a la intimidad personal y familiar y a la propia imagen y la **Ley 15/1999, de 13 de Diciembre**, sobre la Protección de Datos de Carácter Personal.

La dirección de este centro pide el consentimiento a los padres o tutores legales para poder publicar las imágenes en las cuales aparezcan individualmente o en grupo que con **carácter pedagógico** se puedan realizar a los niños y niñas del centro, en las diferentes secuencias y actividades realizadas en el colegio y fuera del mismo en actividades extraescolares.

Yo.....con C.C.....
de..... como acudiente del estudiante.....
del grado....., autorizo a la Institución Educativa de Combia a un **uso pedagógico** de las imágenes realizadas en actividades lectivas, complementarias y extraescolares organizadas por el centro docente y publicadas en:

- La página web del centro.
- Filmaciones destinadas a difusión educativa no comercial.
- Fotografías para revistas o publicaciones de ámbito educativo.

Pereira_____ de _____ de 2016

FIRMA

C.C: